ROUGE

Scénario Millevaux Sombre par Thomas Munier

Descriptif

La Forêt. Éternelle. À perte de vue.
Une mission : retrouver un disparu.
Les catacombes de la mémoire. La peur. La sorcellerie.
Une présence. Animale. Rouge.
Tout devient ROUGE.

Références

Le Projet Blair Witch, de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez.
Les Frères Grimm, de Terry Gilliam.

Pitch

Les PJ forment une bande de mercenaires liés par l'appât du gain. Un riche marchand de Noirmont-Ferrant les charge de retrouver Alceste, son fils et dernier héritier vivant, disparu il y a quatre ans dans les Morts-Plateaux, au sud de la ville.

Au cours de leur périple, les PJ auront affaire à trois redoutables sorciers tout droit issus des contes de Grimm : le Loup, Rouge et Mère Grand.

Durée

1h30 à 5h.

Relecteurs

Laury « Shiryu » Chable, Daniel « Chestel », Fabrice « Arjuna Khan » Da Silva, Orlov, Rémi Dekoninck, Fabrice Pouillot, Manuel « Ektah » Pradel, Ai Yundi.

Encyclopédie Minuscule

Égrégore :
L'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux, participe à la formation des monstres et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Les humains, la plupart des animaux et les Horlas peuvent la parler. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie.

Sorcellerie :
La sorcellerie, ou magie noire, est l'art de manipuler l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'égrégore le manipule en retour, altérant son corps et son esprit.

Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Il touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

Varou :
Certains loups ont eu accès à une intelligence prédatrice qui n'a rien à envier à celles des humains. Doués de parole, connaissant le langage humain et pratiquant la magie noire, ces loups sont de grandes créatures noires capables de marcher sur deux ou quatre pattes. Ils possèdent des territoires étendus qu'ils protègent férocement.

Les PJ prétirés

Les PJ prétirés sont proposés en couple (Candy / Le Clochard, Grégoire de Morteburne / Clavio, Veine / Prof). Les joueurs peuvent choisir le prétiré qu'ils veulent sans mettre en péril le scénario, mais choisir des couples crée des situations intéressantes.

Arbre des Personnages

Candy
Candy est jolie et coquette en toutes situations. Elle ne supporte ni la saleté ni le mauvais goût. Elle est tout à fait capable de se défendre, grâce à une barre de fer, vissée à un gros écrou, qui lui sert de masse.

Le Clochard
Il suit Candy partout et prétend être son « garde du corps ». Il est clair que ce loser crasseux est fou amoureux de Candy. C'est la seule chose qui l'intéresse au monde.

Grégoire de Morteburne
Grégoire est un chevalier errant. Il parcourt la campagne afin de défendre la veuve et l'orphelin, d'occire les païens et de prêcher les vertus de l'amour courtois.

Clavio
Clavio est l'écuyer du chevalier Grégoire de Morteburne. Mais il ne semble pas lui montrer une grande loyauté. Clavio fait surtout ce que bon lui semble. Il voue une grande curiosité envers les Horlas.

Veine
Veine se prétend sorcière, quoi que cela puisse signifier. Sauvage, animale, elle inspire la crainte des plus superstitieux. Elle est toujours à la recherche de nouveaux savoirs en magie noire.

Prof
Prof est un cartésien dans un monde qui a perdu la raison. Il est persuadé de savoir tout sur tout et cherche une explication scientifique à tous les phénomènes qu'il rencontre. Il accompagne Veine car il est fasciné par son côté irrationnel. Veine le laisse faire car ses connaissances peuvent être utiles.

Statistiques

Chaque joueur dispose d'un post-it Flachebacque qui lui permet une fois dans le scénario d'inventer un flash-back pour son PJ, de préférence inspiré de sa feuille de Mémoire.

Candy
Fashion-victim égocentrique
E 9 – C 12
Ambidextre
Inapte (survie en forêt)

Le Clochard
Loser docile
E 9 – C 12
Endurci
Dévoué (Candy)

Grégoire de Morteburne
Chevalier conformiste
E 11 – C 12
Vétéran
Ennemi Mortel (Le Loup)

Clavio
Écuyer excentrique
E 12 – C 12
Artefact (à déterminer au début de la séance)
Damné (Rouge)

Veine
Sorcière désinvolte
E 10 – C 12
Medium (usage unique, peut communiquer avec un mort si elle en mange une partie)
Possédée (enfant de la Vieille)

Prof
Érudit arrogant
E 12 – C 12
Objet
Écervelé

Les PNJ

> « Sorcière.
> I/ Horrible et repoussante vieille femme, en perverse activité avec le diable.
> II/ Belle et attirante jeune personne, dont les perverses activités dépassent le diable. »
> Ambrose Bierce, *Le dictionnaire du Diable*

Trois des antagonistes sont des sorciers : Mère Grand, Rouge et le Loup. La magie noire n'est jamais déclenchée de façon instantanée. Tous les sorts que lanceront ces antagonistes ont nécessité des rituels préalables. En combat pur, à moins d'avoir préparé un rituel ad hoc, un sorcier n'est pas particulièrement avantagé.

Nos trois sorciers cherchent à accumuler de l'égrégore pour accroître leur pouvoir. Tuer un autre sorcier permet de lui voler son égrégore. C'est une des raisons qui a poussé les trois sorciers à s'engager dans une lutte à mort depuis quelques mois. Ils peuvent se localiser par l'égrégore que chacun dégage, mais ils attendent tous le moment décisif pour lancer une offensive finale.

Mère Grand

Apparence

Une vieille mégère au dos voûté, le visage parcheminé. Il y a longtemps, elle a vendu son œil droit au diable, l'orbite est recouverte de peau. L'égrégore a donné à Mère Grand une apparence de vieille marâtre des contes de fées. L'ongle de son index droit est noir et suintant ; il porte le sort du Toucher de Putréfaction.

Background

Mère Grand vit dans une masure au fond des Morts-Plateaux. Elle pratique la magie noire depuis son enfance, elle est devenue redoutable. Elle a pris comme disciple la belle Rouge depuis quelques années, exigeant d'elle de terribles sacrifices en échange de son enseignement. Plus tard, elle a aussi corrompu un jeune dandy de Noirmont-Ferrant, Alceste. Et lui a enseigné des rudiments de magie noire en échange de faveurs sexuelles. Mais tout est parti en quenouille quand Rouge a séduit Alceste. Lorsque Mère Grand a découvert ce qu'ils faisaient dans son dos, sa colère a été sans limite. Si Rouge a pu prendre la fuite, ce ne fut pas le cas d'Alceste. Elle l'enferma dans sa masure, lui fit absorber une drogue qui le paralysa sans l'endormir ni altérer ses sens, et commença à découper son beau visage. En lambeaux. Elle le relâcha après s'être assuré que le supplice lui avait fait perdre la raison et la mémoire.

Roleplay

Elle regrette d'avoir laissé filer Alceste à si bon compte. Elle souhaiterait le retrouver pour le séquestrer, le torturer et s'abreuver de l'égrégore liée à ses souffrances. Pour dissimuler son pouvoir et ses intentions, elle joue le rôle d'une vieille tantôt acariâtre, doucereuse ou sénile. Si cela peut la mener à Rouge ou à Alceste, elle isole un ou deux PJ et tente de s'en faire des alliés. En échange, elle promet de leur enseigner ses secrets de magie noire. Si Mère Grand est attaquée ou si elle retrouve une de ses cibles, elle tombe le masque et se bat pour tuer. Elle rattrape les fuyards et les tue jusqu'au dernier.

Objectif

Retrouver Rouge et le Loup pour les tuer. Retrouver Alceste pour le séquestrer et reprendre sa torture.

Matériel

Une feuille de boucher. Une potion de phéromones, fiole de verre fumé contenant un liquide grumeleux écœurant, où flottent des insectes.

Mère Grand

La sorcière de la forêt

PNJ 12

fagots d'alarme

Mère Grand a disséminé des petits fagots de bois entremêlés avec de la peau et des yeux d'animaux suppliciés. Quiconque pénètre dans son territoire découvre automatiquement un fagot. Il est repéré par Mère Grand. Les spécialistes en magie noire (Clavio, Veine) comprennent le rôle de ces fagots.

Toucher de Putréfaction (usage unique)

Usage unique. Mère Grand déclare une attaque. Si sa cible rate un jet d'Esprit, elle meurt en pourrissant instantanément. Ceux qui assistent à la scène encaissent trois Séquelles.

Artefact : Potion de phéromones

Cette potion embellit les traits des femmes et attire les hommes à des lieues à la ronde. Si l'on boit la potion en pensant à un homme en particulier, il sera le seul attiré. Celle qui en boit encaisse trois Séquelles et peut être possédée par Mère Grand pendant un Tour.

Possession (Veine)

Mère Grand a déjà rencontré Veine et lui a implanté un enfant maudit dans le ventre. Par la pensée, elle peut ordonner à l'enfant de blesser le ventre de Veine, lui infligeant deux Blessures par Tour. Elle ne le fera que pour se défendre ou exercer un chantage.

Rouge

Apparence

Rouge est une jeune femme blonde d'une grande beauté. Elle est vêtue d'un manteau et d'une cape rouge sang. Ses vêtements ne sont jamais froissés ou sales, ses cheveux jamais décoiffés, alors qu'elle vit jour et nuit dans la forêt. L'égrégore est responsable de son apparence surnaturelle.

Background

Rouge a jadis été l'élève douée de Mère Grand. Elle a volé l'amant de Mère Grand, Alceste, en pensant que cette trahison et que l'acte sexuel avec un apprenti sorcier lui apporteraient plus d'égrégore. Quand Mère Grand a appris la chose, Rouge a pris la fuite pour se soustraire à sa colère, mais Alceste n'a pas eu cette chance.

Roleplay

Depuis le supplice d'Alceste, Rouge rôde autour du territoire de Mère Grand, cherchant à se venger. Elle songe même à proposer une alliance au Loup, son ennemi juré. Elle utilisera quiconque croisera sa route pour arriver à ses fins. C'est une experte en art martial et une sorcière expérimentée. Elle est maintenant amoureuse d'Alceste / Dévasté au point d'être prête à se sacrifier pour lui.

Objectif

Tuer Mère Grand. Retrouver Alceste / Dévasté et vivre avec lui, qu'il le veuille ou non.

Rouge

Fausse innocente

PNJ 12

Art martial

Inflige des dégâts à mains nues.

Cœur-crapaud

Rouge a un crapaud à la place du cœur. Si elle est tuée, un crapaud sort de sa cage thoracique. Il tente d'embrasser la première personne à sa portée. Si celle-ci rate un jet d'Esprit, elle accepte l'étreinte du crapaud, qui engloutit alors entièrement sa proie. Le crapaud et sa victime explosent, et Rouge ressort de cette gangue de viscères, entièrement nue, ressuscitée.

Damnation (Clavio)

Clavio a ramassé une poupée à l'effigie de Rouge. Depuis, il est damné. Rouge peut lui parler par l'intermédiaire de la poupée (illimité) et lui donner un ordre auquel il doit obéir (usage unique, la poupée pourrit ensuite).

Mixture limbique
En consommer permet de rattraper automatiquement la cible qu'on poursuit, même si elle est hors de vue, en passant par les forêts limbiques. Inflige deux Séquelles et une Blessure aux non-sorciers.
Galette et petit pot de beurre
Des desserts... mortels ! Cause la mort des humains par putréfaction instantanée, et la paralysie des sorciers pendant un Tour.
Chaperon
Toute personne qui endosse le chaperon de Rouge acquiert son apparence.

Le Loup

Apparence

Cette énorme bête noire se déplace le plus souvent sur ses deux pattes arrière. Ses crocs sont jaunes de pus et ses yeux des gouffres féroces. Il dégage une puissante odeur fauve. L'égrégore qui l'environne donne la migraine. Il semble capable d'abattre un homme d'un simple coup de patte. Il boîte de la patte arrière.

Background

Le Loup est un animal sentient qui pratique une magie noire instinctive. L'égrégore l'a rendu fou et extrêmement rancunier. Il en veut à mort à Grégoire de Morteburne qui l'a affronté par le passé et lui a transpercé une patte avec sa lance d'arçon.

Roleplay

Il a besoin d'égrégore comme d'une drogue ; il souffre du manque. Il devient urgent pour lui d'en absorber à nouveau, et ce sera possible s'il tue un autre sorcier. Rouge ou Mère Grand feront l'affaire. Les dévorer sera d'autant plus délectable qu'il les déteste. Il aime manipuler les humains et cherche à s'en faire des alliés contre Rouge et Mère Grand. Il fait de grandes promesses à ses alliés, mais ne les tient pas. Si quelqu'un insiste pour être payé de ses services, il le dévore.

Objectif

Tuer Grégoire de Morteburne. Trouver des alliés pour attaquer et tuer Rouge ou Mère Grand. Le Loup n'est pas obligé de les tuer directement, il doit juste être proche pour absorber l'égrégore libérée lors de leur mort.

Le Loup
Varou rancunier
PNJ 15
fagots de filature
Des touffes de poils et des déjections qui permettent d'espionner PJ et PNJ. Le Loup en dispose là où les PJ feront leur premier bivouac. Une première fouille permet de trouver les fagots et de les détruire, une seconde fouille permet de trouver des empreintes du Loup menant jusqu'à son repère. Si personne ne fouille la zone, tous les campeurs marchent sur un fagot en levant le camp. Le Loup sera alors au courant de tous leurs déplacements, même s'ils détruisent les fagots plus tard.

Dévasté

Apparence

Dévasté n'a plus ni cloison nasale, ni lèvres, ni pavillons auriculaires. Son crâne à demi brûlé héberge encore quelques touffes de cheveux. Il est vêtu de peaux de bêtes et porte un présentoir à cartes postales.

Background

Dévasté n'était autre qu'Alceste, un beau et jeune héritier noirmont-ferrantais. Un jour, il a fugué en forêt et rencontré Mère Grand qui l'a pris dans son giron. Depuis, il est resté chez elle pour être son apprenti. Alceste a plongé dans la sorcellerie comme on plonge dans une drogue. Difficile de rebrousser chemin quand on a commencé. Il accordait ses faveurs sexuelles à Mère Grand en échange de son savoir. Mais quand il a rencontré Rouge, son autre apprentie, il est vite tombé sous le charme, et Rouge est devenue sa maîtresse. Quand Mère Grand a découvert sa trahison, elle l'a empoisonné, paralysé, lui a écorché le visage. Le choc lui a fait perdre la mémoire et ses pouvoirs, alors Mère Grand l'a relâché, considérant qu'il ne constituait pas une menace. Sans souvenir de sa vie

d'avant, Alceste s'est renommé lui-même Dévasté et erre sans but dans les Morts-Plateaux.

Roleplay

Dévasté se souvient seulement de deux choses : il possédait un appareil photo numérique, mais il l'a perdu. Et il aimait une jeune femme, Rouge, et était aimé de retour. Il ne montre pas de signes de folie ou de bêtise. Il sait se défendre et n'est pas naïf. Il se bat avec un ancien présentoir à cartes postales, pour se défendre ou servir les causes qui lui semblent justes. Il se joindra volontiers au groupe des PJ si ceux-ci ne sont pas hostiles. Si son passé devait revenir à la surface, il cherchera à se venger de Mère Grand ou à fuir avec Rouge.

Objectif

Retrouver la mémoire. Retrouver l'appareil photo numérique. Retrouver Rouge.

Dévasté
Amnésique défiguré
PNJ 8

Gros Manu

Apparence

Bonhomme massif et rondouillard vêtu d'un jean et d'un t-shirt crasseux, puant la transpiration, Gros Manu paraît sympathique de prime abord. Mais en s'approchant, on constate que ses petits yeux porcins reflètent cruauté et gourmandise.

Background

Gros Manu est un nomade des Morts-Plateaux, qui se déplace actuellement avec une bande de pouilleux à demi bestiaux, à qui il a promis moult nourriture et richesses s'ils l'accompagnaient. Il détrousse tous ceux qui passent à sa portée, et parfois il exerce sur eux sa passion frustre mais sincère pour le cannibalisme. Gros Manu a trouvé un appareil photo numérique, dont il ne sait que faire. Il a donné la batterie de l'appareil à Gueule.

Roleplay

Gros Manu a une faim d'ogre. Il aborde les autres nomades avec une feinte camaraderie, commence par mendier quelques reliefs de repas, puis insiste pour obtenir toutes les provisions. S'ils ne sont pas entièrement satisfaits, Gros Manu et ses hommes tuent les insolents et les dévorent.

Objectif

Satisfaire son énorme appétit et celui de sa bande, avec des provisions, ou avec de la chair humaine.

Matériel

Un gourdin. Un appareil photo porté en bandoulière.

Gros Manu
Brute épaisse
PNJ 15

Gueule, Griffes, Ventre et Odorat

Apparence

Gueule est entièrement nu et marche à quatre pattes. Griffes, Ventre et Odorat sont en guenilles. Griffes est couvert d'une toison d'ours, Ventre porte une cape et un pagne pour seuls vêtements, Odorat porte des cornes de cerf sur la tête.

Background

Ces quatre gars sont des mutants, ils régressent au stade animal. Gros Manu en a fait ses chiens de combat.

Roleplay

Griffes, Ventre et Odorat connaissent encore quelques mots, essentiellement des grossièretés. Gueule ne sait que mordre et aboyer. Ils se contentent d'obéir aux ordres simples de Gros Manu. Sans lui, ils seraient complètement désorientés et leur agressivité n'aurait plus aucune bride.

Objectif

Obéir aux ordres de Gros Manu. S'il décède ou disparaît, fuir et revenir plus tard, en solo, dévorer ses ennemis.

Matériel

Griffes se bat au tournevis, Ventre au fleuret et Odorat au tomahawk. Gueule porte une batterie d'appareil photo au collier. Il se bat en mordant le visage, la gorge ou les parties génitales.

Gueule, Griffes, Ventre et Odorat
Hommes sauvages
PNJ 9
Lâches
Prennent la fuite si Gros Manu meurt, reviennent attaquer plus tard en solo.

Décor

Noirmont-Ferrant

Noirmont-Ferrant est une ville-garnison sous contrôle de paramilitaires aux ordres du Colonel Boutefeu. Assemblage improbable de vestiges, de bunkers de béton et de bricolages en bois, cette ville est grouillante et mal famée. Cochons et volailles cohabitent avec les humains dans les ruelles boueuses entre les maisons tendues de bâches et d'échafaudages. La demeure d'Arénius est une maison cossue à encorbellement, au fond d'une impasse nettoyée et protégée par des gardes armés de Famas.

Morts-Plateaux : forêt de Mère Grand

La forêt de Mère Grand est une forêt d'arbres morts. Les arbres creux en bordure de son territoire contiennent des fœtus de louveteaux. C'est un sortilège qui empêche le Loup d'entrer. À la limite du champ de vision, ce n'est que ténèbres, comme si la forêt était encerclée par un abîme depuis lequel quelque chose vous épie. Beaucoup de cadavres d'animaux sont livrés à la décomposition. On ne trouve aucune empreinte fraîche d'animal, il règne un silence de mort. Des pierres levées noires, garnies d'une mousse livide, dessinent un réseau dont le sens dépasse l'entendement.

Le repaire de Mère Grand est une petite maisonnette au centre du réseau de pierres levées. Les pierres des murs sont couvertes de mousse et enchevêtrées avec des arbustes, le verre des fenêtres est dépoli, mais la maison est bien habitée. De la fumée sort de la cheminée, on perçoit la lumière d'un feu, et il émane une bonne odeur, étrangement familière, mêlée à une odeur pestilentielle. Une chouette morte est clouée à la porte d'entrée, protégeant la maison d'agressions magiques extérieures.

À l'intérieur, aucun signe évident de sorcellerie. Une table, deux chaises, de la viande, des végétaux et des habits pendus à sécher, un fagot de bois, un feu de cheminée et une marmite qui frémit, le couvercle posé dessus.

Morts-Plateaux : forêt de Rouge

La forêt de Rouge est assez aérée. Les arbres sont principalement des feuillus. Leurs feuilles sont tendres et claires comme au printemps, vibrantes de vie. Leur écorce a la même texture que de la peau et porte des épines venimeuses comme un duvet. Quand on approche l'oreille, on entend leur respiration et certains portent des cicatrices qui pulsent de vie. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles mortes où se cachent rats, couleuvres et scolopendres.

Rouge n'a pas de repaire fixe dans cette forêt.

Au plus profond de la forêt de Rouge, se trouve le repaire de Gros Manu, une ancienne fosse circulaire de quatre mètres de diamètre et de quatre mètres de profondeur, au sol jonché de branches, d'excréments et d'ossements humains. On y descend par des échelons de fer. Des déchets et des empreintes de pas convergent vers la fosse.

Morts-Plateaux : forêt du Loup

Le territoire du Loup est une sombre forêt de résineux. Des amas de ronces rendent la marche difficile. Des multitudes de cris résonnent, ce sont des cris d'animaux, mais ils ont toujours une dernière note humaine. L'écorce de certains arbres est sauvagement labourée et imprégnée de sang et de merde.

Veine et Clavio peuvent comprendre qu'il ne s'agit pas là d'une écorchure sans signification, mais d'une écriture dans la langue putride, la langue des Horlas.

Le repaire du Loup est une caverne, là où les arbres écorchés se concentrent.

Briefing aux joueurs

Genre : Horreur forestière surnaturelle.
Objectif du groupe : Retrouver un disparu au milieu d'une forêt hantée contre une substantielle récompense financière. L'appât du gain est le seul ciment du groupe au départ. Libre aux joueurs de trouver d'autres raisons pour souder le groupe… Ou pour le faire voler en éclat.
Routine de mort : Tuer un PNJ entraîne deux Séquelles. Effet cumulatif.
Routine de blessure : Quand un PJ passe au stade blessé, je décris une blessure grave. Quand un PJ passe au stade mutilé, je décris une mutilation (œil arraché, main tranchée, organes virils déchirés…).
Arborescence du scénario : Bac à sable.
Structure dramatique : Horreur. Toute mauvaise décision entraîne de graves conséquences, les antagonistes sont costauds, la probabilité de survie est faible.
Rôle du MJ : Accumuler les situations horrifiques. Assurer un bon rythme.
Rôle des joueurs : Lutter pour leur survie. Pour les complots, utiliser des petits papiers plutôt que des apartés.
Pouvoir narratif des joueurs : Flachebacque, négociation sur le caractère de leurs PJ.
Ce que les joueurs sont encouragés à faire : Faire évoluer le comportement de leurs PJ au fil de la partie, en fonction des événements et des envies créatives des joueurs.
Ce que les joueurs devraient éviter de faire : Les PJ ne devraient pas se séparer ou s'affronter sans raison. Il faut que cela soit une conséquence logique des événements.

Amorce

Cette amorce peut disparaître au profit d'un départ in media res, directement sur une scène dans la forêt. L'amorce est une cinématique. Je raconte ce qui s'est passé parce que le vrai jeu va commencer à la première scène intermédiaire. Je décris Noirmont-Ferrant, puis la demeure d'Arénius, où les PJ sont convoqués. Le vieux et riche marchand ne quitte jamais une baignoire remplie de sels et d'herbes de guérison. Arénius paye les PJ pour retrouver Alceste, son fils disparu dans la forêt des Morts-Plateaux il y a quatre ans. Arénius n'a aucune compassion pour son héritier, mais il est mourant, il tient à ce que son affaire commerciale demeure dans la famille et tous ses autres enfants sont morts de maladie. La forêt hantée des Morts-Plateaux, au sud de Noirmont-Ferrant, a très mauvaise réputation. Très peu s'y aventurent et personne n'en est revenu depuis longtemps. Le vieux grigou a cependant de quoi convaincre les PJ. Il leur promet à leur retour suffisamment d'argent pour les mettre à l'abri du besoin un bon bout de temps. Il confie à l'un des PJ une peinture représentant Alceste avant sa disparition. C'est un très beau jeune homme en habits de velours. Il porte à son cou un objet fétiche en métal. Je donne un petit papier à Prof lui mentionnant qu'il s'agit d'un appareil photo numérique. Je demande aux joueurs d'imaginer ce que leurs PJ envisagent de faire une fois qu'ils auront la récompense, sans me le dire, juste pour eux.

Ensuite, je fais une ellipse et je passe directement à la première scène intermédiaire, quelques jours plus tard, en plein milieu des Morts-Plateaux.

Scènes intermédiaires

Ce scénario n'a pas de structure chronologique définie. Je fais démarrer le groupe dans l'une des trois forêts des Morts-Plateaux, et j'enchaîne les scènes dans l'ordre qui me paraît le plus intéressant, souvent avec une ellipse entre chaque scène. Tous mes PNJ sont mobiles. S'ils ont chacun un territoire de prédilection, ils peuvent le quitter selon leurs objectifs, ce qui va les amener à rejoindre les PJ.

Les PJ sont susceptibles de se déplacer d'une forêt vers l'autre, soit en suivant leur instinct, des pistes, un PNJ, ou en se repérant grâce au plan des Morts-Plateaux détenu par Clavio (son plan fait partie des aides de jeu. Il mentionne les trois forêts, la maison, la fosse et la caverne). Les PJ ne peuvent pas se perdre et pourront trouver les repères de Gros Manu, Mère Grand et du Loup très facilement, car j'encourage les confrontations avec ces antagonistes.

Les scènes ne sont pas très détaillées car ce sont les PJ et les PNJ qui font le scénario. J'exploite avant tout les objectifs, les Personnalités et les Traits des PJ et des PNJ, et j'y reviens dès que j'ai besoin de relancer l'action.

Rencontres possibles avec Mère Grand

+ Un ou deux PJ ont des visions de Mère Grand. Elle leur explique qu'elle peut leur livrer Alceste (c'est un mensonge). Mais en échange, ils devront d'abord lui apporter... la queue du Loup.
+ Mère Grand vient rendre visite aux PJ et se fait passer pour une petite vieille inoffensive bien qu'inquiétante. Elle leur explique qu'elle est aussi à la recherche d'Alceste, prétendant qu'elle veut « guérir la forêt en aidant les égarés à retrouver leur chemin ». Elle propose à un PJ de boire sa potion de phéromones pour attirer Alceste.
+ Mère Grand rencontre Veine et menace de retourner son enfant contre elle (Désavantage : Possédée) si elle ne collabore pas avec elle contre Rouge, Dévasté ou le Loup.
+ Les PJ viennent voir Mère Grand pour lui offrir une tarte ensorcelée de Rouge. Mère Grand est subjuguée, comme l'avait annoncé Rouge. Mais elle n'accepte de manger la tarte que si le PJ qui l'offre accepte de manger la viande qu'il y a dans la marmite. Cette viande est composée de restes humains en putréfaction. Voir le contenu de la marmite cause une Séquelle, en manger cause deux Séquelles supplémentaires. Si le PJ refuse, Mère Grand entre en rage et l'attaque. S'il accepte, elle mange la tarte et se retrouve paralysée le temps d'une scène. Si c'est Veine qui a mangé le contenu de la marmite et que son Avantage *Médium* n'a pas encore été utilisé, on considère qu'il est dépensé. Veine a alors une vision de Mère Grand découpant le visage d'Alceste dans la maison (une Séquelle pour la vision).
+ Une fois Mère Grand morte, si Veine utilise son Avantage *Médium* sur elle, elle lui révèle qu'on peut faire une mixture avec les cheveux de sa dépouille. Si Dévasté en mange, il retrouvera son beau visage. Si un PJ en mange, il décochera trois cercles de Corps et sera guéri d'une mutilation qu'il a subie. Mais il n'y a assez de cheveux que pour une seule personne !

Rencontres possibles avec Rouge

+ Rouge raconte aux PJ que Mère Grand détient Alceste, et qu'ils doivent aller la tuer pour le récupérer. Elle leur explique comment trouver sa maison mais se garde de les suivre sur le territoire de Mère Grand. Elle cède son chaperon à un PJ. Cet habit ensorcelé lui permettra de se faire passer pour Rouge. Elle lui confie une tarte également ensorcelée : Mère Grand devrait être subjuguée, manger la tarte et mourir. C'est une erreur d'appréciation, car Mère Grand sera au mieux paralysée.
+ Rouge parle à Clavio par l'intermédiaire de la poupée. Elle tente d'acheter sa collaboration en promettant de lui offrir son amour (mensonge) et son savoir (vérité). Si Clavio ne collabore pas, elle lui donne un ordre magique auquel il ne peut désobéir (Désavantage : Damné).
+ Rouge propose à un PJ de lui implanter un Crapeau-Cœur en échange de sa collaboration. Une seconde vie, ça ne se refuse pas ! Si le PJ accepte, Rouge lui ouvre la cage thoracique avec les mains, lui arrache le cœur et vomit un têtard dans la plaie (cause une Blessure et deux Séquelles). Ce que Rouge se garde bien de dire, c'est que si le PJ vient à mourir, il va en effet pouvoir ressusciter grâce à son Crapeau-Cœur, mais deviendra un PNJ au service de Rouge.

Rencontres possibles avec le Loup

+ Le Loup propose un marché aux PJ : Mère Grand a placé des fœtus de louveteaux dans des arbres creux. Ce rituel empêche le Loup d'entrer sur son territoire. Si les PJ enlèvent les fœtus, le Loup se fera un plaisir de faire avouer à Mère Grand où elle cache Alceste. En réalité, Mère Grand ne pourra qu'avouer le sort qu'elle lui a fait subir, elle ne sait pas où il est actuellement.
+ Le Loup est capable de débarrasser un PJ de son Désavantage. Il leur propose de le faire en échange de leur collaboration contre Rouge ou Mère Grand.

+ Le Loup propose à un PJ de le prendre comme disciple en échange de sa collaboration. Il insiste sur le fait que l'apprentissage de la sorcellerie est long : il ne pourra lui apprendre aucun sort utile dans la durée du scénario. Au PJ de voir si le Loup bluffe ou non (cela va dépendre de mon humeur).
+ Le Loup retrouve Grégoire de Morteburne et tente de le tuer.
+ Le Loup pourchasse Rouge ou Mère Grand et les PJ se retrouvent sur sa trajectoire.
+ Des PJ surprennent le Loup en train de cracher des fagots de filature autour de leur campement. Le Loup ne les a pas vus, tant qu'ils se montrent discrets.
+ Les PJ vont eux-mêmes à la rencontre du Loup pour s'allier à lui ou le combattre pour le compte de Mère Grand ou Rouge.
+ Les PJ veulent récupérer la queue du Loup pour le compte de Mère Grand. Le Loup peut accepter de leur laisser prendre sa queue si les PJ se prêtent à une embuscade contre Mère Grand.

Rencontres possibles avec Dévasté

+ Pour le compte d'un sorcier, Dévasté est capturé par Gros Manu et jeté dans la fosse qui lui sert de repaire. Les PJ le découvrent en s'y rendant. Possible présence d'antagonistes dans la scène, venus récupérer Dévasté.
+ Les PJ trouvent les empreintes de Dévasté et remontent jusqu'à lui.
+ Dévasté s'approche du campement des PJ, par curiosité.

Les PJ peuvent tout à fait intégrer Dévasté au groupe… voire l'associer à la recherche d'Alceste ! Si on lui montre le portrait d'Alceste, il dit qu'il ne l'a jamais vu, alors qu'il arpente la forêt depuis… aussi longtemps qu'il se souvienne. Si on l'interroge au sujet des habitants des Morts-Plateaux, Dévasté n'a jamais croisé les sorciers, mais il a déjà eu affaire à Gros Manu et ses hommes sauvages. Il met en garde les PJ contre eux : il vaut mieux les éviter, ou sinon, ne pas les provoquer.

Si les PJ blessent Dévasté, le font fuir ou le tuent, le scénario continue quand même. J'ai des antagonistes à leur mettre dans les pattes, je me fiche de savoir si la mission a encore une chance d'être accomplie.

Une fois que les PJ ont compris que Dévasté est Alceste, ils peuvent lui proposer de rejoindre Noirmont-Ferrant avec eux. Il n'y a aucune garantie qu'Arénius le reconnaisse. Dévasté accepte le marché, à condition de pouvoir emmener Rouge avec lui, car il compte vivre avec elle de la fortune de son père.

Dévasté peut faire office de PJ de rechange en cas de décès prématuré. Je lis alors au joueur la fiche de Dévasté, sauf la partie *Background*, puisque Dévasté l'a oubliée.

Rencontre avec Gros Manu et les hommes sauvages

+ Avec ses hommes sauvages, Gros Manu s'approche du campement des PJ et tente de leur racketter toutes leurs provisions visibles, d'abord subtilement, puis ouvertement. Si les PJ n'obtempèrent pas, Gros Manu et ses hommes sauvages attaquent pour tuer.
+ Gros Manu et ses hommes sauvages retournent à la fosse alors que les PJ l'inspectent.

L'appareil photo numérique

Gros Manu porte un appareil photo en bandoulière, le même modèle que sur le portrait d'Alceste. Il l'a trouvé dans la forêt de Rouge et le garde comme porte-bonheur : il faudra le tuer pour le lui prendre. Il a donné la batterie en cadeau à son fidèle Gueule, qui la porte fièrement en collier. Idem, il faudra le tuer pour la lui prendre.

Prof est capable de comprendre comment l'appareil fonctionne. Quant aux autres, ils devront réussir un jet d'Esprit (chance). Cet appareil a appartenu à Alceste, qui a utilisé ses pouvoirs de sorciers pour le charger d'égrégore. Il l'a perdu quand Mère Grand l'a enlevé pour le défigurer. L'appareil n'a plus aucune photo en mémoire. Quand on prend une photo, il affiche non pas la scène présente, mais une scène du passé, une scène forte, chargée d'égrégore : meurtre, prédation, amour, passion. Les PJ ont intérêt de visiter les repaires des antagonistes pour en savoir plus. Prendre une photo dans le repaire de Gros Manu le montre en train de manger des enfants (produit une Séquelle). Forêt de Rouge : Alceste et Rouge font l'amour. Repaire de Mère Grand : Mère Grand défigure Alceste (produit deux Séquelles). Forêt du Loup : Rouge et Mère Grand affrontent le Loup, mais le combat s'arrête au bout de quelques blessures,

les attaquantes battent en retraite. Si on prend Dévasté en photo, on voit son visage ensanglanté et meurtri (une Séquelle, sauf si on a déjà pris une photo chez Mère Grand). Si on prend un PJ en photo, celui-ci doit dépenser son post-it Flachebacque. S'il est déjà dépensé, on revoit le même flachebacque.

Si on pense à zoomer avant de prendre une photo, l'appareil recule encore dans le passé. Dans le repaire de Mère Grand, on voit Mère Grand et Alceste en train de faire l'amour. Si on zoome à fond, on aperçoit les splendeurs de l'Âge d'Or, cette vision entraîne un profond chagrin d'avoir perdu tout çà, et produit trois Séquelles.

Climax

Le scénario peut finir de trois façons :

+ Un dernier combat contre un antagoniste (ou entre PJ, si les Séquelles subies ont entraîné une compétition) se solde par un total party kill ou peu s'en faut.

+ Les PJ ont fait le lien entre Alceste et le Dévasté et peuvent proposer à Dévasté de rentrer à Noirmont-Ferrant avec eux. La suite des évènements se fait hors-champ. S'il est prévu de prolonger le scénario par une campagne, le prochain scénario commence avec l'arrivée à Noirmont-Ferrant. Arénius ne reconnaît pas son fils et refuse de payer les PJ.

+ Les PJ tentent de fuir les Morts-Plateaux. L'un des antagonistes les rattrape forcément et engage un combat final contre eux.

Feedback

Ressources

Retrouvez des comptes-rendus de partie de Rouge sur www.terresetranges.net. Aller sur le forum, rubrique *Millevaux*, sous-rubrique *[Millevaux Sombre] Comptes-rendus de partie*.

Retrouvez les feuilles de matériel et de mémoire des PJ prétirés et d'autres aides de jeu pour ce scénario sur la page http://outsider.rolepod.net/millevaux

Les PJ prétirés : Candy

Candy pratique un art martial de Millevaux. Elle tire sa force de sa propre folie, qui lui permet de manipuler un tuyau métallique de quinze kilos bien qu'elle soit anorexique. C'est en fait une façon d'utiliser l'égrégore, comme la sorcellerie. Elle s'en sert pour éclater ce qui se met en travers de son chemin. Candy m'est utile pour désamorcer des compromis pacifiques. Si j'arrive à lui faire perdre patience, elle provoque un combat. Et entraîne irrémédiablement le Clochard à sa suite.

Amorce : Arénius verse une avance

Si je veux faire durer la séance, Arénius accorde une avance de quelques caps à chaque PJ. Je demande aux joueurs comment ils investissent cette avance, c'est une bonne façon pour qu'ils s'approprient leurs PJ, fassent découvrir leurs traits les plus saillants à la tablée, et explorent Noirmont-Ferrant. Je considère qu'ils achètent ce qu'il y a sur leur feuille de matériel, on se contente de justifier par le jeu ce qu'il y a sur la feuille. Je peux accorder un objet supplémentaire à la demande, mais rien de surdimensionné qui puisse déséquilibrer le jeu.

Scènes intermédiaires : scènes à la carte

Voici une recette pour jouer le scénario en format court et rencontrer les attentes des joueurs. Je rédige sur des post-it des éléments du scénario : une grand-mère, le petit chaperon rouge, un loup, un homme grassouillet, des hommes sauvages, un homme défiguré, un enfant à naître, une maison, une fosse, une grotte, une marmite, une potion, des boules de poils, un appareil photo, une batterie électrique. Je révèle ces post-it aux joueurs sans en dire plus sur ce qu'ils signifient et je leur demande d'en choisir chacun quelques-uns jusqu'à atteindre le nombre de scènes désirées, multiplié par deux ou trois si je veux des scènes plus riches. Je reprends les post-it choisis pour configurer mes scènes, soit en tirant les post-it au hasard, soit en les assemblant dans l'ordre que je préfère. Je prévois une demi-heure à une heure par scène et c'est parti.

Scènes intermédiaires : entrées des PNJ

Je soigne les apparitions de mes PNJ. Ils apparaissent d'un coup, tombent d'un arbre, sont planqués dans des buissons, crient en se prenant le pied dans un piège à loup...

Scènes intermédiaires : le matériel

Pour les joueurs, le plaisir et la contrainte de ce scénario survivaliste est de bien utiliser le matériel présent sur leur feuille. Exemple : lors d'un playtest, les PJ établissent un bivouac sur un gros rocher plat. Le Clochard tend une corde autour du rocher, à laquelle il suspend des écrous, créant un système d'alarme rudimentaire, ce qui leur a permis d'entendre arriver Mère Grand.

Scènes intermédiaire : l'appareil photo numérique

Prof peut utiliser son avantage Objet pour posséder une batterie pour l'appareil photo !

Si je veux raccourcir le scénario, je décrète que Dévasté porte encore son appareil photo numérique autour du cou (avec la batterie). Mais il ne se rappelle toujours pas d'où il vient et n'a pas essayé de l'utiliser depuis son amnésie.

Scènes intermédiaires : Rouge et Dévasté

Si Rouge et Dévasté sont réunis et que quelqu'un s'en prend à Dévasté, Rouge se mettra automatiquement en travers de sa route, gênant cet adversaire, encaissant les coups la place de son amant.

Scènes intermédiaires : alliance entre Gros Manu et un sorcier

Si je peine à mettre en scène l'un de mes sorciers, je décide que ce dernier s'allie à Gros Manu et ses hommes sauvages. Il leur promet la vie éternelle en échange de menus coups de main. Leur première mission est de capturer Dévasté. Ils détiendront Alceste dans leur repaire le temps que le sorcier arrive pour décider de son sort. Comme Gros Manu et ses hommes sauvages ne savent pas être discrets, des traces de lutte seront visibles sur les lieux de l'enlèvement et la piste conduira tout droit à leur repaire. En fonction du chrono et de la pression que je veux maintenir avec mes antagonistes, je décide sur le tas qui est présent dans le repaire de Gros Manu quand les PJ arrivent, et si un sorcier leur propose une alliance pour libérer Dévasté. J'évite cependant de regrouper au même endroit au même moment un sorcier, Gros Manu et les hommes sauvages. Cette configuration qui tournerait tout de suite à la boucherie de PJ.

L'alliance la plus probable est celle entre Gros Manu et Rouge. Gros Manu est secrètement amoureux de la belle sorcière, il squatte sa forêt dans le seul but de la côtoyer. Rouge tolère sa présence car elle n'exclut pas d'en faire un allié, en lui promettant ses faveurs, promesse qu'elle ne mettra jamais à exécution. Des PJ pourraient même découvrir Gros Manu en train de caresser la capuche que Rouge aurait perdu, et comprendre alors sa passion pour Rouge, pour peut-être en tirer profit. Si Gros Manu découvre un jour que Rouge le mène en bateau, sa colère serait sans limites.

Climax : vers une campagne dans les Morts-Plateaux

S'ils ont survécu, Veine et Clavio peuvent ne pas vouloir regagner les Morts-Plateaux, préférant rester et recevoir l'enseignement d'un des sorciers, ou démarrer une carrière de sorcier solitaire...

Ce scénario peut faire un bon scénario d'introduction à une campagne dans les Morts-Plateaux. La fin (le retour à Noirmont) est ouverte et à la suite, on peut greffer plein d'événements et de rencontres. Ainsi, les survivants du scénario peuvent s'associer aux survivants du scénario *PünxXx Ov Wilderness* du Livre Source pour démarrer un troisième scénario. Plus de détails dans deux suppléments à paraître : le fanzine *Putride* et le cadre de campagne *Les Morts Plateaux*.